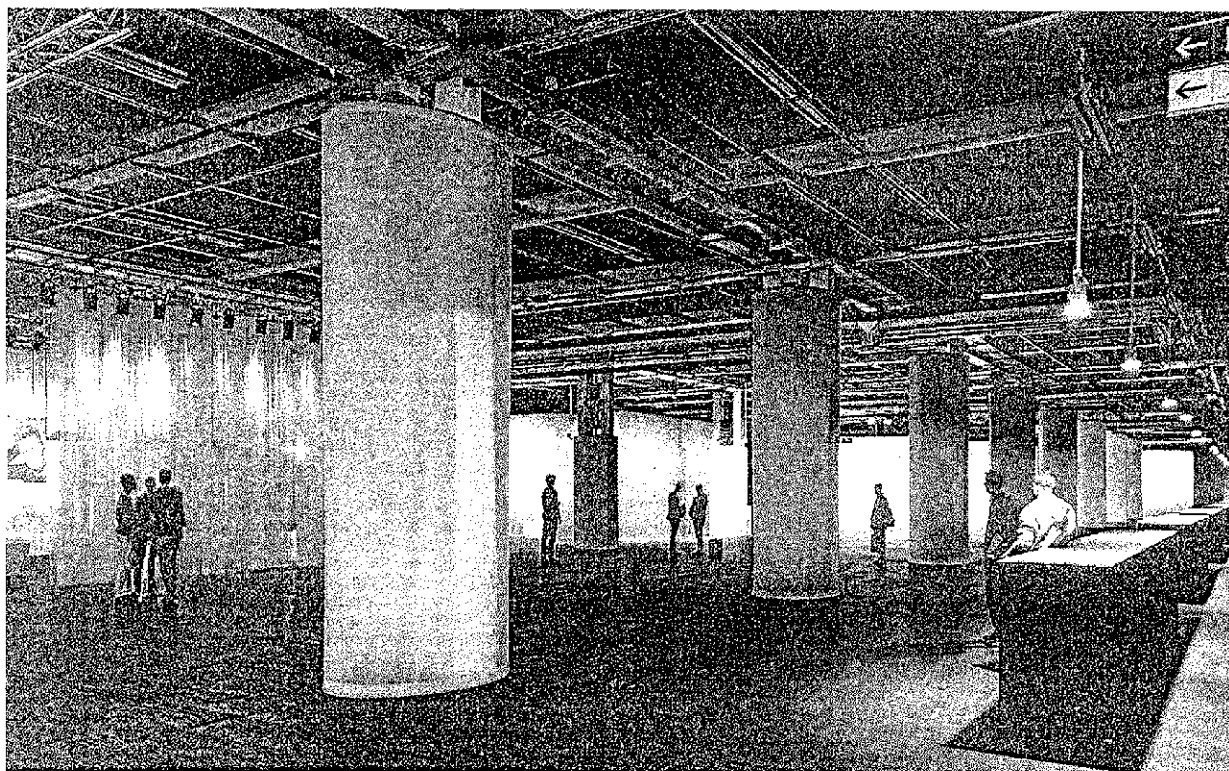


Anmerkungen zum Architektursymposium «A-2-B, mobility: immobility» an der Baumesse in Basel

Organisch und flexibel: Architektur in der Computerwelt



Bunte Theaterlandschaft: Die Messehalle als Symposiums-Ort (Konzept, Ausführung: Architekten Steinmann & Schmid, Basel). Foto Ruedi Wältli

Eines ist nach dem zweitägigen Architektursymposium an der Baumesse in Basel klar: Computer lassen Architekten nicht kühl. Aus den verschiedensten Blickwinkeln betrachten die Baukünstler die Auswirkungen der elektronischen Datenverarbeitung auf ihre eigene Arbeit, auf die Arbeitswelt, auf das Wohnen, auf unsere Städte und unsere Art, zu kommunizieren. Und fragen nicht zuletzt, wie die Architektur den Herausforderungen der Computerwelt gerecht werden kann.

Von Christoph Heim

«A-2-B», so der Titel des hochkarätig besetzten Symposiums, fand während der Baumesse in der Rundhofhalle der Messe statt, unmittelbar neben den Messeständen von Glasherstellern oder Anbietern von Dachisolationsystemen. Eine eigenartige Nachbarschaft, die aus sich heraus freilich nicht sehr viel Sinn generierte. Gleichwohl gereicht der von der Messe organisierte Prestigeanlass unter dem Patronat von Jacques Herzog (Herzog & de Meuron) und Rolf Fehlbaum (Vitra), unterstützt von den Architektenverbänden BSA und SIA sowie dem Architekturmuseum Basel, der Baumesse zum Ruhme.

Der Computer und vor allem das World Wide Web haben, um den Gedankengang aufzunehmen, der an diesen zwei Tagen gesponnen wurde, neben dem realen Raum einen virtuellen entstehen lassen. In diesen Raum haben sich viele der menschlichen Handlungen verlagert, die bis anhin in Städten, Büros, Läden, Wohnungen und Strassen stattfanden. Im Grunde müsste die

se Entwicklung Aufgaben von den Architekten entzogen haben. Es verhält sich aber ganz anders.

Denn offenbar versteht es niemand besser als die Architekten, den Cyberspace für die Benutzer zu organisieren. Im Internet sind die Raummetaphern ubiquitär geworden: Foren, Chatrooms oder Datenhighways gibt es da, um nur ein paar Bezeichnungen zu nennen. Als beispielsweise die New York Stock Exchange sich entschloss, eine virtuelle Börse einzurichten, erhielt sie von Ingenieurbüros nur sehr enttäuschende Lösungsvorschläge. Schliesslich bekam der New Yorker Architekt Hani Rashid den Auftrag, das Webdesign für die Aktienhändler zu gestalten. Er orientierte sich bei seinem dann auch realisierten Entwurf, wie er am Symposium in Basel erzählte, an den realen Gegebenheiten der New Yorker Börse, an der Mobilierung des wirklichen Parketts. In seiner Bilderwelt können sich die Börsianer nun durch Räume mit Tiefe bewegen und um dreidimensionale Informationsäulen herumgehen, wie sie ihnen von der Wallstreet her durchaus bekannt sein dürften.

Netzwerke und Kommunikation

Im Eröffnungsvortrag erläuterte William J. Mitchell vom Massachusetts Institute for Technology (MIT) die verändernde Kraft von Netzwerken am Beispiel der Wasserversorgung. In vorindustrieller Zeit holten sich die Leute ihr Wasser am Dorfbrunnen, der zugleich Kommunikationszentrum war. Mit dem Bau von Wasserleitungen zu jeder Wohnung wurde die Wasserversorgung dezentralisiert, ein Komfortgewinn, der mit einem Kommunikations-

verlust einherging, der wiederum durch das Aufkommen von Kaffeehäusern oder Ähnlichem kompensiert wurde. Mitchell fasste diesen Vorgang, der sich bei der Elektrizitätsversorgung, beim Verkehr, bei der Telekommunikation und beim World Wide Web strukturell wiederholt, als einen Prozess der Fragmentierung und Rekombination zusammen.

Geldautomaten und Banken

Er zeigte im Weiteren, dass das Electronic Banking tiefgreifende Auswirkungen auf das Aussehen amerikanischer Städte hat. Längst ist es für eine Bank unnötig geworden, mitten in der Stadt präsent zu sein. Es genügt, wenn in der Nähe der Kundschaft Geldautomaten stehen. Das Bürogebäude kann dann irgendwo im Grünen gebaut werden, dort wo sich Arbeitskräfte besonders leicht und preisgünstig rekrutieren lassen.

Aus ähnlichen Überlegungen hat der Internetbuchhändler Amazon sein Backoffice beispielsweise in Seattle errichtet. Das Distributionszentrum steht wiederum in einer anderen Stadt. Präsentation der Ware, Auswahl und Bestellung funktionieren dagegen völlig dezentral im Netz. Und die Lieferung geschieht frei Haus. Wenn das Internethopping auch in anderen Bereichen Schule machen sollte, wird das im Transportwesen und bei der Paketpost zweifellos zu gravierenden Veränderungen führen.

Arbeiten und Wohnen

Kommt hinzu, dass mit dem Computer und dem tragbaren Laptop als Arbeitsinstrument tendenziell an jedem

Ort gearbeitet werden kann. Die starke Ausdifferenzierung der Städte in Wohnen, Einkaufen und Arbeiten ist damit obsolet geworden. Arbeitsplätze und Wohnorte beginnen sich zunehmend zu mischen, einander ähnlicher zu werden. Laut Mitchell, und er projizierte zu dieser These das Dia einer wunderbar lebendigen Strasse aus Singapur mit weissgetünchten zweistöckigen Häusern, gehört die Kombination von Wohnen und Arbeiten, wie das in vorindustrieller Zeit der Fall war, die Zukunft.

«Designing for unintended use» nannte jemand an der Tagung die neuen Herausforderungen an Architekten und Stadtplaner. Auch von «Soft Urbanism» war die Rede. Gesucht sind offenbar möglichst offene architektonische Lösungen. Gefunden werden nicht selten blossе Worthülsen. Immerhin, der japanische Architekt Toyo Ito antwortet auf die neuen Anforderungen seitens der Benutzer mit extrem flexiblen und erst noch ästhetische überzeugenden Häusern. Herausragendes Beispiel seiner Baukunst ist die Mediathek in der japanischen Stadt Sendai, ein fantastisch leicht wirkendes Glashaus aus sieben Geschossen mit unterschiedlichen Höhen, die auf Pfeilern ruhen, die Schilfräuser nachempfunden sind. Die organisch wirkenden Stützpfeiler geben jeder Ebene ein ganz eigenes Gepräge. Und für die Benutzer ergeben sich jede Menge Freiheiten.

Organisches Bauen

Ein wichtiges Moment in Toyo Ito's Baukunst ist das Wasser, auf das er metaphorisch, virtuell oder ganz real immer wieder Bezug nimmt. Überhaupt gibt sich die Architektur, die auf

das Computerzeitalter zu reagieren versucht, überraschend organisch und naturbezogen. Das gilt auch für Jacques Herzog, der an seinem Basler ETH-Ableger mit seinen Studenten den städtischen Grossraum zwischen Basel, Freiburg, Mulhouse und Colmar untersucht – das Projekt an dieser Tagung, das am wenigsten mit Computer und Architektur zu tun hatte. Der erste urbanistische Vorschlag, der aus dieser Arbeit entstand, gilt der Umwandlung des ausgedehnten Waldgebietes in der oberrhheinischen Tiefebene zwischen Basel und Mulhouse in eine attraktive Seenlandschaft: Wald und Wasser für Erholungssuchende.

Methodische Offenheit

Herzog schilderte die Analyse dieses städtischen Grossraums, der bekanntlich vor allem durch Grenzen geprägt ist, als methodisch völlig offenen Prozess. Nach den Ausführungen des italienischen Architekten und Stadtplaners Stefano Boeri bekam man indes den Eindruck, dass die am Basler ETH-Studio gemachten Untersuchungen methodisch noch ziemlich beschränkt sind und auch strategisch unbestimmt. In erster Linie wurden Karten erstellt, die über Verkehrsflüsse Auskunft geben. Boeri hingegen votierte für ein phänomenologisches Beobachten urbaner Prozesse. Als Analyseinstrument empfahl er die Videokamera, mit der die Befindlichkeit der Leute, die in unkontrollierte urbane Prozesse verwickelt sind, dokumentiert werden kann.

Boeri wandte sich ausserdem gegen die Neologismen – wir haben uns an der Basler Tagung Unworte wie «Identity», «Cybrid» oder «Kladogenesis» ins Wörterthel notiert, die in der heutigen Architekturtheorie wie Unkraut ins Zeug schiessen. Sie verstellen den Zugang zu den Phänomenen, einer Ansicht, der man wohl zustimmen darf.

Fremdartige Formen

Mit organischen Formen antwortet nicht nur Toyo Ito auf die digitale Herausforderung, auch die Bauten von Marcos Novak (USA) oder Lars Spruybroek (Niederlande) wirken bei aller Fremdartigkeit der Natur abgeschaut. Spruybroek wandte sich in seinen Ausführungen gegen die leeren «mies'schen Hallen», die alle Raumorganisation des Bewohners überlassen. Er schafft lieber Wände, die aussehen, als wären sie mitten in einer Fließbewegung angehalten worden. Mit diesen vagen Formen sollen Spannungsräume entstehen, die bei den Benutzern neue Verhaltensformen induzieren können, wie der Referent meinte.

Ganz ähnliche Absichten scheint Marcos Novak mit seiner Alien-Architektur zu verfolgen, die zwar nicht mehr anthropomorph sein möchte, dafür aber innere, psychische Momente anklängen lassen will. Seine seltsamen Skulpturen und computergenerierten Hausentwürfe erinnern an die ausserirdischen Wesen, wie sie Hollywood in den 50er Jahren auf der Erde landen liess. Diese zuweilen wie gigantische Velohelme aussehenden Artefakte will er nun zwischen traditionellen Häusern stellen: Auf dass sie sich nicht in den Kontext einfügen, sondern polarisieren und gewissermassen als real existierende Architekturkritik neue Prozesse anschieben.

Zum Glück sind uns diese Aliens bislang nur im Kino begegnet...